



CUKR-KĀVA
-LIMONĀDA

PŘED PIKOLOU
ZA PIKOLOU



KÁMEN-NŮŽKY

*„Nechme si děti jen tak hrát,
nejlepší je hra bez účelu a medailí.“*

Alice Kavková



PELMEL HER BEZ POMŮCEK

TICHÁ POŠTA, SAMÁ VODA A DALŠÍ

Moje dětství bylo plné her a hraní. Naším hřištěm byla ulice. Na auta byly dlouhé pořadníky ne každý na ně měl dost peněz. Díky tomu byly volné silnice. V televizi nebylo nic, takže jsme chodili ven. Rodiče to měli lehčí, doma nás skoro nic nedrželo. O víkendu naši před domem natáhli síť a hráli jsme badminton zvaný „bečas“.

V zimě jsme po silnicích sáňkovali z kopce, učili se lyžovat, bruslili na rybníčku. Pořád venku, s tlupou kamarádů za zády. Člověk nikdy nebyl sám. Každá maminka měla jiný signál, kterým nás svolávala na večeri. Naše měla píšťalku. Jakmile jsem ji uslyšela, už se mi sbíhaly sliny. Nepotřebovali jsme mobily, kdykoli jsem vyrazila ven, všude jsem potkávala

TICHÁ POŠTA SLOVA MELE

Mám ráda koráby – Mám ráda korály – Máma ráda korále – Máme rádi korále – Máma radí králi – Máma má ráda krávy...

kamarády. Nemuseli jsme si nic domlouvat. Stačilo dojít ke škole, na hřiště nebo ke klepáči na koberce a hned bylo s kým si hrát. Znali jsme hromadu říkaček, honiček, schovávaček, stačil nám sklep panelového domu propojený se sousedním domem, tma a dobrodružná hra byla na světě.

RETROHRANÍ

Lezli jsme na stromy nebo na střechu naší sámošky, protože pozorovat svět z výšky jsme milovali. Nejedvážnější skákali za jízdy na stupátko popelářského vozu, zatímco popeláři točili naše plechové kulaté popelnice po ulici. Ti nás pak hnali... Objevovali jsme malý svět naší čtvrti a bát se byla jedna z nejlepších her vůbec.

Prali jsme se, až tekla krev, dospěli do toho nezasahovali, své problémy jsme si řešili sami. Ty krásné časy se mi při psaní knihy připomínají. Při pátrání po návodech na mnohé hry, které mi v paměti uvízly jen napůl, mi kolikrát vyhrkly do očí i slzy. Až budete i vy vzpomínat a pročítat následující řádky, nejspíš se vrátíte do dětství stejně jako já. V poslední části knihy vás čekají hry, ke kterým potřebujete jen sebe, slova a často hlavně spoluhráče.

A pokud přeci jen i pomůcky, pak jen ty nezákladnější, které se dají sehnat kdekoli – láhev (ke hře flaška), šátek (ke hře na slepou bábu) nebo prstýnek (ke hře mlsná kozo, pojď na zeli).



CUKR, KÁVA, LIMONÁDA

Hra cukr, káva, limonáda je klasika, ale dnešní děti ji milují stejně jako kdysi my. Trénuje se při ní postřeh, běh, koordinace pohybu, pevné nervy... Dá se hrát prakticky všude, kde je dostatek místa. Jedno dítě si stoupne zády k ostatním, často se opře o zeď nebo strom a zavře oči. Pak předříkává:

Cukr, káva, limonáda, čaj, rum, bum!

Zbyle děti stojí na čáře, od té během předříkávání utíkají směrem k vyvolávači. Ale pozor. Jakmile předříkávač domluví, ihned se otočí čelem k dětem a ten, koho uvidí se pohnout, musí zpátky na startovní čáru a běží zase od začátku. Jen ti, kdo včas udělají tzv. štronzo (dokonale ztuhnou v pohybu a ani

Hru cukr, káva, limonáda ve svých dílech několikrát uvádí i Jaroslav Foglar. Píše o ní ale jako o hře na trapery, právě tak se jí v té době mezi skauty říkalo.

se nehnou), mohou při dalším předříkávání zase utíkat dál. Čím blíž je někdo k cíli, tím opatrnější bývá. Byla by přece jen škoda přijít o dobyté pozice. Kdo se k předříkávači dostane jako první a dotkne se ho rukou, vyhrává a dostává se na jeho místo, takže v příští hře předříkává. 50 Hra je známá již od počátku 20. století z Rakouska, Německa, Itálie či Velké Británie, kde jí říkají CreepingUp (příplížení) nebo Peep Behind the Curtain (nahlédněte za oponu).

NA PÍSAŘE

Této staříčké hře se kdysi také říkalo na písáře. Předříkávač byl oním písářem a při odříkávání slov je jakoby psal prstem na zeď či strom. Název cukr, káva, limonáda hra dostala až později.

SPÍCÍ OBR

Novozélandské děti hře říkají spící obr. Spící obr stojí zády k ostatním a mezi rozkročenýma nohama má poklad (kámen, švihadlo, míček či cokoli jiného). Dvacet metrů od něj je čára, odkud hráči běží. Obr nic neříká, spí, často se ale budí, ohlédne a běda tomu, koho zahlédne v pohybu. Vysloví-li obr hráčovo jméno, hráč zkamení, je zakletý a hra pro něj končí. Musí zůstat stát na místě až do konce hry. Obr znovu usne a hra pokračuje, dokud mu někdo nesebere poklad. Pokud jsou zakleti všichni hráči, kouzlo přestane působit. Hráči jsou osvobozeni a pokračují ve hře z místa, kde je prokletí postihlo.

FLAŠKA

Tuto hru si jistě pamatuje každý. Hrávala se na školách v přírodě, táborech, večírcích nebo oslavách narozenin. Co k ní bylo potřeba? Kruh dětí a jedna láhev, nejlépe naplněná vodou, aby se lépe točila. Hraje se několik variant: na úkoly, na fanty, na pusy, vadí, nevadí, na pravdu.

Vše začíná stejně, jeden z hráčů roztočí flašku a hráč, na kterého ukáže hrdlo láhve, musí něco udělat. Ten, kdo splní úkol nebo dá fant, pak roztočí láhev znovu.

- 1 NA PUSY:** Při hře na pusy musí někoho políbit. Koho? Sám si roztočí flašku a ta za něj vybere.

💡 TIP: HISTORIE FLAŠKY

Hra se údajně hrávala už ve starověkém Řecku, tehdy se jí říkalo basilinda. V angličtině je to Spin the Bottle (roztoč lahev) a takových Kissing Games (líbacích her) byste po celém světě našli hromadu. Například pod názvy pusa, manželství, pravda, láska nebo varování.

- 2 NA ÚKOLY:** Při hře na pouhé úkoly musí hráč splnit úkol, na kterém se celá skupina dohodne.
- 3 VADÍ/NEVADÍ:** Někdy se hraje něco jako vadí, nevadí (najdete na str. 150), tedy určený hráč má na vybranou: buď splní úkol, nebo dá fant, většinou kus oblečení (i proto se někdy hře říká svlíkácká flaška). Když na něj flaška ukáže, oznámí *Dávám fant* nebo *Pokračuju ve hře!* Když se mu pak přidělený úkol nelíbí, už se nemůže vykoupit fantem a vypadává ze hry.
- 4 NA FANTY:** Hraje se i rovnou na fanty v podobě kusů oblečení, na konci se fanty vykupují.
- 5 NA PRAVDU:** Na koho flaška ukáže, musí pravdivě zodpovědět otázku, kterou mu skupina položí: *Máš rád Hanku Novákovou? Líbí se ti Bertičiny nohy?*

HONZO, VSTÁVEJ

Tuto oblíbenou hru vídám děti hrát i dnes. Prostor ke hře se vymezi dvěma čarami vzdálenými od sebe pět až deset metrů. Máte-li místo, pak klidně i víc. Jedno dítě je kapitán/vyvolávač/budík a stoupne si na jednu čáru, ostatní děti si stoupnou na druhou. Těmto dětem se někdy říká „Honzové“.

Vyvolávač budí prvního spavce:

– *Honzo, vstávej!*

První Honza na startovní čáře odpoví:

– *Kolik je hodin?*

HISTORIE HRY HONZO, VSTÁVEJ

Hra je známá už od počátku 20. století z Kanady, USA, Austrálie, Německa, Rakouska, Itálie, Izraele, Velké Británie či bývalé Jugoslávie. Říkalo se jí Steps and Strides (schody a kroky) nebo May I? (Mohu?).

Kapitán určí druh a počet kroků, kterými se k němu bude první Honza přibližovat:

– *Tři kočičí, dva sloní, deset bleších...*

Takhle vyvolávač postupně oslovuje všechny Honzy a nechává je pohybovat se vpřed. Ostatní musí souhlasit s provedením kroku i napodobením zvířat. Jinak Honza musí začít od začátku. Někde se hra hraje i tak, že rozhodčí smí oslovovat spáče v libovolném pořadí. Kdo se bude pohybovat rychle a kdo jako šnek, tedy dost záleží na libovůli vyvolávače. Často nechá zvítězit svého oblíbence. Přestože hra není spravedlivá, je u dětí oblíbená. Nejvíc je baví dělat kroky zvířat a vymýšlet další a další. Děti musejí napodobovat zvířata i pohyby těla, nejen kroky. Vyhrává ten, kdo jako první dojde vyvolávači, a pro další hru se stává vyvolávačem on sám. 51

DRUHÝ KROKŮ

- 1 **RAČÍ:** Chodíte menšími krůčky pozadu a rukama u toho cvakáte jako klepety.
- 2 **PTAČÍ:** Skáчете snožmo přískoky.
- 3 **ČERTÍ:** Vyskočíte, otočíte se ve vzduchu kolem dokola a u toho děláte čertovské blebleble.
- 4 **MRAVENČÍ:** Děláte krůčky o délce prstů u nohy.
- 5 **KLOKANÍ:** Skáчете snožmo co nejdlejší skoky.
- 6 **ČAPÍ:** Děláte dlouhé kroky s nataženými nohama, u toho klapete nataženými rukama jako zobákem.

- 7 **KOŇSKÉ:** Děláte kroky s vysoko zdviženými koleny.
- 8 **SLEPIČÍ:** Klade te chodidlo před chodidlo, k tomu máváte křídly a děláte zvuky slepic.
- 9 **ŽABÍ:** Dřepnete si a povyskočíte ze dřepu dopředu.
- 10 **SLONÍ:** Uděláte co největší krok, rukama u toho děláte chobot a vydáváte zvuky sloního troubení.
- 11 **JELENÍ:** Uděláte co nejdlejší skok z místa.
- 12 **HOUSENKA:** Natáhnete se rukama co nejvíc dopředu a opřete se dlaněmi o zem. Kde jsou ruce, tam smíte přisunout i nohy.
- 13 **KLÁDA:** Lehnete si na zem a tam, kam dolehnete hlavou, si pak stoupnete. Čím vyšší hráč, tím větší má výhodu.
- 14 **KUCHAŘÍ:** Uděláte krok tam, kam doplivnete.

ROZŠÍŘENÍ HRY HONZO, VSTÁVEJ

1 BABIČKA PLETLA/PÁRALA

Tyto povely se týkají všech Honzů. Vysloví-li rozhodčí *Babička pletla*, všichni utíkají dopředu, dokud rozhodčí nezakřičí *STOP!*, a pletou u toho rukama, jako by navíjeli klubíčko. Když rozhodčí zavolá *Babička párala*, hráči couvají, dokud neřekne *STOP!*, a u toho rukama klubíčko naopak odvíjejí.

TIP: SPRAVEDLNOST JE SLEPÁ

Chcete-li hrát spravedlivější variantu, nechť hraje rozhodčí se zavázanými očima. Pod šátkem neuvidí, kdo jak pokračuje, a nemůže nikomu nadřžovat. Pak bývají pletení a páraní či hodinky ještě zábavnější.

2 HODINKY JDOU DOPŘEDU/DOZADU

Tyto povely jsou jen pro jednoho konkrétního spícího Honzu. Když rozhodčí řekne *Hodinky jdou dopředu*, začne se hráč točit kolem své osy a postupuje dopředu, dokud rozhodčí neřekne *STOP!* nebo *DOST!* Při druhé variantě *Hodinky jdou dozadu* se naopak couvá.

3 HODINKY SE ROZBILY/SPADLY DO ZÁCHODU

Když řekne rozhodčí *Hodinky se rozbily*, hráč nepostupuje ani o krok. Nejhorší je slyšet *Hodinky spadly do záchodu*. Pak se hráč musí otočit čelem vzad a dřepnout si jako v kadibudce. Takhle dřepí, dokud mu rozhodčí neřekne *Opravář hodinky vytáhl*.

KÁMEN, NŮŽKY, PAPIR

Když děti potřebují určit, kdo umyje nádobí nebo ponese míč na výletě, může to za ně rozhodnout tato klasická rychlá hra.

Dva hráči si stoupnou proti sobě a pravačkami pokrčenými v lokti rytmicky třikrát zamávají, jako by chtěli bouchat do stolu. Musejí mávat úplně stejně, nikdo se nesmí opozdit nebo být napřed. U toho odřikávají: *Kámen, nůžky, papír!* Někdy se mávne čtyřikrát a říká se u toho: *Kámen, nůžky, papír, ted!* Ať tak či tak, na poslední mávnutí se musí ukázat dlaní gesto, patřící jednomu ze tří symbolů. Zvítězí hráč, jehož symbol přebije symbol spoluhráče. Pokud zvolí stejný, hraje se znovu od začátku.

KTERÝ SYMBOL VYHRÁVÁ?

- 1 KÁMEN:** Prohraje s papírem, protože papír ho obalí, ale vyhraje s nůžkami, které otupí.
- 2 NŮŽKY:** Prohrají s kamenem, který je otupí, ale vyhrají nad papírem, který rozstříhnou.
- 3 PAPIR:** Prohraje s nůžkami, které ho rozstříhnou, ale vyhraje nad kamenem, který obalí.



Na první pohled je to hra založená čistě na náhodě. Ale při hře vlastně hráči neustále provádějí matematickou analýzu soupeře. Rozebírají svoji i soupeřovu poslední akci a na jejím základě bleskurychle volí další gesto.

KOLO, KOLO MLÝNSKÝ

Děti se chytí za ruce a chodí dokola, otáčejí tak pomyslným mlýnským kolem a zpívají. Na *bác* se všichni převalí na záda. Na druhou sloku se zvednou do dřepu a rukama předvádějí pohyby, jako by řezaly pilkou a pak bouchaly kladivem. Na poslední slova druhé sloky si rychle stoupnou a každý se točí kolem své osy. Starší hry dokládá samotný text – rýnský je totiž stará mince, kterou se platilo v 17. století.

*Kolo, kolo mlýnský,
za čtyři rýnský,
kolo se nám polámalo,
mnoho škody nadělalo,
udělalo báááác!*

*Přineste nám hoblík, pilku,
zahrajem si ještě chvílku,
až to kolo spravíme,
pak se tááááhle zatočíme.*

KRÁL VYSÍLÁ SVÉ VOJSKO

Tuto hru pro větší počet dětí jsme hrávali jako malí, pro dnešní děti bude možná trochu moc ostrá. Ale uvidíte. Děti si proti sobě stoupnou ve dvou řadách, v každé by měly být alespoň tři čtyři děti. Mezi nimi musí zůstat dostatečný rozestup (asi tři metry), aby se proti sobě mohly rozběhnout.

V každé řadě se vybere jeden král, který posílá své vojsko do války. Vybere jednoho vojáka a vyšle ho, aby se s rozběhem pokusil přervat řetěz protějšího týmu v jeho nejslabším místě. Právě odhad, kde je nejjednodušší zkusit prolomit obranu, je při hře důležitý. Prorazit obranu lze tlakem nebo nárazem.

Když voják úspěje, smí si vybrat jednoho soupeřova vojáka a ten se přidá k jeho týmu. Když ale neuspěje, musí zůstat u protivníka a stává se dalším článkem bojového řetězu. Vojska se pravidelně střídají, dokud jeden voják nezůstane v poli sám.

DALŠÍ MOŽNOSTI, JAK TUTO HRU HRÁT:

- 1 **VERZE:** Někdy se počítá jako vítězství i překonání hradeb podlezením.
- 2 **VERZE:** Můžete poslat i dva až tři vojáky, pak ale riskujete velké oslabení vlastního vojska v případě, že nikdo z nich neuspěje.
- 3 **VERZE:** Někdy si s sebou úspěšný voják bere oba vojáky, mezi kterými se prodral za opevnění.

KUBA ŘEKL

Jinak taky Simon Says (Simon řekl), oblíbená hra v hodinách angličtiny. Jeden hráč se stane Kubou a udílí rozkazy typu upažit, tři kroky vzad, ruce vzhůru. Děti povely musejí poslechnout jen ve chvíli, kdy Kuba pronese: *Kuba řekl*. Pokud povel neuvede Kuba tímto dvouslovím, kdokoli jej poslechne, vypadne. Někdy předříkávač mate ostatní tím, že povely provádí taky, a to i v případě, že je neuvede správným dvouslovím. Vyhrává ten, kdo ve hře vydrží nejdéle.

